* INSTRUKCJA *



KAO RUNDA 2 KANGUREK



UWAGI DLA GRACZA:

· Unikaj grania w grę, gdy jesteś zmęczony. Nigdy nie graj dłużej niż 1 godzinę.
· Staraj się siedzieć jak najdalej od ekranu.
· Zawsze graj w dobrze oświetlonym pomieszczeniu
· Zmniejsz jasność monitora w celu podniesienia kontrastu obrazu.
· Wybierz rozdzielczość ekranu odpowiednią do wydajności Twojego komputera. Czym niższa rozdzielczość, tym gra będzie działać szybciej.

SPIS TREŚCI



INSTALOWANIE GRY

INSTALACJA

Menu gry KAO 2 powinno uruchomić się automatycznie po włożeniu płyty CD do napędu CD-ROM. Posiada ono następujące opcje: ***instaluj**, **graj**, **odwiedź www** ,**instrukcja**, **konfiguracja**, **wyjście*** oraz ***odinstaluj***.



•Jeżeli nie zainstalowano jeszcze gry, wybierz opcję ***instaluj*** w celu jej instalacji.

•Jeżeli gra została już zainstalowana wybierz opcję ***konfiguracja*** w celu ustawienia odpowiedniej rozdzielczości ekranu. Czym niższa rozdzielczość tym gra będzie chodziła płynniej.

•Aby zagrać w grę, wybierz opcję ***graj***.

•Wybierając opcję ***odwiedź www*** wejdziesz na stronę Kangurka.

•Jeżęli chcesz usunąć grę, wybierz opcję ***odinstaluj***.

•Aby opuścić menu, wybierz opcję ***wyjście***.

•Jeżeli po włożeniu płyty nie pojawi się powyższe menu, dwukrotnie kliknij na ikonie „Mój komputer“ na Pulpicie, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie czytnika CD/DVD i wybierz opcję „Autouruchomienie“.

INSTALACJA Z DYSKU CD

Z menu gry wybierz opcję ***instaluj***, a program instalacyjny przeprowadzi cię przez wszystkie kroki instalacji. Jeżeli sobie życzysz możesz zmodyfikować katalog, w jakim zostanie zainstalowana gra.



MICROSOFT DirectX

Podczas instalacji program instalacyjny sprawdzi, czy posiadasz zainstalowany *Microsft DirectX 8.1* lub nowszy. W przeciwnym wypadku zaproponuje instalację, która jest wymagana do poprawnej pracy gry.

DirectX jest biblioteką funkcji, które wykrywają sprzęt jaki zainstalowany jest w komputerze i są interfejsem (pośredniczą) pomiędzy sprzętem a oprogramowaniem, które chce z niego korzystać (w tym przypadku *KAO 2*). Jeżeli instalator *DirectX* dokona zmian w Twoim systemie poprosi o ponowne uruchomienie komputera, co należy uczynić, aby zapewnić poprawne funkcjonowanie gry *KAO 2*. Po skończeniu instalacji możesz rozpocząć grę.

ROZPOCZĘCIE GRY

Po uruchomieniu gry, naciśnięcie klawisza **ESC** spowoduje przejście do głównego **menu gry**.

MENU GŁÓWNE

Nowa gra – rozpocznij nową rozgrywkę;
Załaduj grę – kontynuuj uprzednio zapisaną grę;
Opcje – konfiguracja klawiatury, ustawienia głośności dźwięku i muzyki;
Autorzy – lista osób tworzących grę;
Wyjście – zakończenie gry.

ZAPISYWANIE I ŁADOWNIE STANU GRY

ŁADOWNIE STANU GRY

Możesz załadować wcześniej zapisany stan gry z menu głównego wybierając opcję ***Załaduj grę***.

Aby to uczynić przejdź do menu (klawisz **ESC**), a następnie zaznacz opcję ***Załaduj grę*** i naciśnij **ENTER**. Następnie wybierz grę, którą chcesz załadować i powtórnie naciśnij **ENTER**. Jeżeli nie chcesz załadować stanu gry naciśnij **ESC**.

Po załadowaniu stanu gry, rozpoczniesz grę od początku poziomu, w którym dokonałeś zapisu stanu gry.



ZAPISYWANIE STANU GRY

W trakcie rozgrywki możesz zapisać stan gry w dowolnym momencie. Aby to uczynić przejdź do menu (klawisz **ESC**), a następnie zaznacz opcję ***Zapisz grę*** i naciśnij **ENTER**. Następnie wybierz miejsce, w którym chcesz zapisać grę i naciśnij **ENTER**. Jeżeli nie chcesz zapisywać stanu gry naciśnij **ESC**. Jeżeli wybierzesz miejsce, w którym jest już zapisany stan gry, będziesz poproszony o potwierdzenie nadpisania poprzedniego stanu gry.

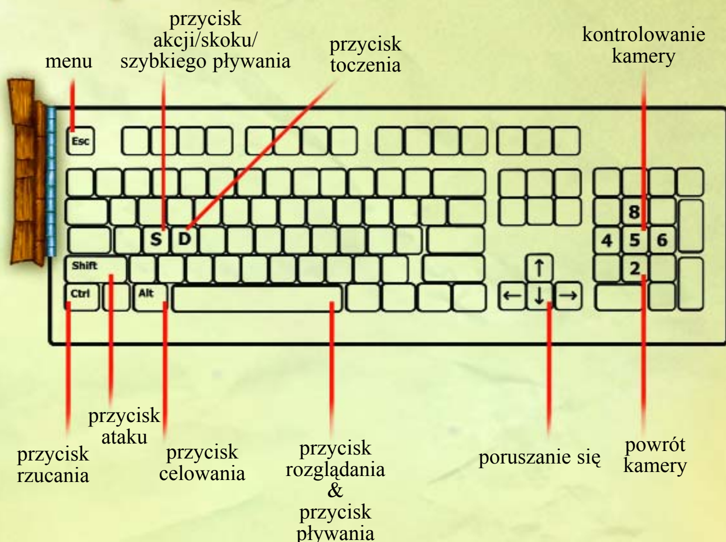


STEROWANIE POSTACIĄ

Przedstawiony poniżej opis klawiszy jest konfiguracją standardową, która ustawiana jest zaraz po zainstalowaniu gry. Istnieje możliwość zmiany przypisania klawiszy. Aby tego dokonać należy z menu wybrać pozycję ***Opcje*** a następnie ***Definicja klawiszy***. W *KAO 2* można również grać za pomocą joysticka lub pada.



STANDARDOWE USTAWIENIA KLAWISZY



Nawigowanie w menu

↑ ← ↓ →	Poruszanie się po menu
ENTER/ Przycisk akcji/ skoku/szybkiego pływania	Wybór opcji
Esc	Wejście/Wyjście z menu



Sterowanie w grze

↑ ← ↓ →	Poruszanie się
Num 2	Ustawienie kamery za postacią
'S'	**Przycisk akcji/skoku/szybkiego pływania**
'D'	Przycisk toczenia
ALT	Przycisk celowania
CTRL	Przycisk rzucania
SPACJA	Przycisk rozglądania

Specjalne ciosy

Akcja + Akcja	Podwójny skok
Akcja + Toczenie	Niski atak naskokiem
Akcja + Akcja + Toczenie	Wysoki atak naskokiem
Akcja + Atak	Niski atak ogonem
Akcja + Akcja + Atak	Wysoki atak ogonem
Atak + Atak	Boksowanie lewa i prawa ręka
Atak + Atak + Atak	Boksowanie lewą i prawą ręką, a następnie atak nogą

Sterowanie pod wodą

↑ ← ↓ →	Obracanie się
Przycisk pływania	Płynięcie do przodu
Przycisk celowania	Tryb atakowania
Przycisk ataku	Strzelanie, wystrzeliwanie torped
Przycisk akcji/skoku/ szybkiego pływania	Przyśpieszenie



Sterowanie Pelikanem

Poruszanie się	↑ ← ↓ →
Podlatywanie	**Przycisk akcji/skoku/ szybkiego pływania**

Motorówka

↑ ← ↓ →	Sterowanie
Przycisk celowania	Podnoszenie dzioba/dopalacz
↑	Przyśpieszanie

Katapulta

↑ ← ↓ →	Celowanie
Przycisk akcji/skoku/ szybkiego pływania	Wejście/Wyjście z katapulty
Przycisk ataku	Strzelanie

HISTORIA

Kangurek Kao rozpoczyna nową przygodę! Nasz milusi, zwariowany kangur musi uwolnić zwierzęta porwane przez okrutnego Huntera i jego wrednych pomocników. Tym razem może on liczyć na pomoc przyjaciół Papugi i Świetlika, którzy pomogą mu w osiągnięciu celu.

Pomóż Kangurkowi w jego przygodzie rozgrywanej w ponad 20 kolorowych światach od Arktyki aż po Australię. W trakcie podróży będziesz mieć możliwość poruszania się na obiektach takich jak snowboard, katapulta, pelikan, beczka i motorówka. Z ponad 30 przeciwnikami Kangurek potrafi walczyć 7 technikami: od niszczących ataków ogonem po rzucanie bumerangami. Na swojej drodze znajdziesz również dużą ilość power up'ów – wzmocnień do zebrania. Załóż więc rękawice bokserskie i rozpocznij fascynującą przygodę.



EKRAN GRY



ŚWIAT KAO

Kao rozpoczyna swoją przygodę na statku. Może on tam poćwiczyć wszystkie podstawowe umiejętności i rozgrzać się przed czyhającymi na niego niebezpieczeństwami podczas jego przygody.

Opuszczając statek Kao idzie do portu, który jest centralnym punktem jego przygody. Z portu KAO ma możliwość podróżowania pomiędzy światami leśnym, zimowym, wyspami oraz podwodnym. Dodatkowo KAO może odwiedzić 5 zamkniętych poziomów, ale tylko wtedy, gdy znajdzie odpowiednią ilość fioletowych kryształów.

Zbierając gwiazdki KAO staje się silniejszy, 50 gwiazdek to jedna nowa umiejętność.

W trakcie niebezpiecznej przygody KAO będzie musiał zebrać 3000 monet, które umożliwią mu przekupienie bosmana w porcie i wejście do miasta gdzie będzie mógł uratować biedne uwięzione zwierzęta.



PRZYJACIELE KAO



Papuga
Jest trochę przestraszona i gderliwa, ale często bywa bardzo pomocna! Dzięki jej informacjom KAO wie o wszystkich posunięciach Huntera, oraz o drodze, którą musi pokonać w niebepiecznym świecie.



Bóbr
Bóbr żyje w leśnym świecie i zwykle ma wiele problemów do rozwiązania. Jest bardzo energiczną postacią!



Świetlik
Jest aniołem stróżem KAO i w każdej sytuacji wspiera KAO dobrą radą.



Niedźwiadek
Mały niedźwiadek jest bardzo delikatny i bezbronny. Bardzo liczy na pomoc KAO!



Żółw
Żyje w oceanie i jest bardzo spokojny... Zwykle KAO musi uwalniać go z klatki za pomocą torpedy.



GŁÓWNI PRZECIWNICY



Gnom
Groźny pomocnik Huntera. Biega po lesie ze swoim wielkim młotem czekając na okazję by pojmać KAO.



Dynamit
Biegnie jak szalony za Kao! Trzeba bacznie uważać w jego obecności, ponieważ wybucha, gdy tylko uderzy w jakąś przeszkodę!



Szerszenie
Złe szerszenie będą atakować Cię całymi stadami... Strzeż się ich!



Kasztan
Kasztany strzegą lasu przed wrogami Huntera. Na szczęście może z nimi wygrać jednym celnym uderzeniem pięścią.



Szczupak
Miej się na baczności. Szczupak wyskakuje znienacka z wody, żeby zaatakować swoją ofiarę!



Rosica
Zaczarowana przez Szamana mięsożerna roślina. Unikaj za wszelką cenę jej śmiercionośnych szczęk.



Jeżozwierz
Chodzi sobie spokojnie po lesie... Nie dotykaj go!!!



Szaman
Wyższy rangą pomocnik Huntera. Próbuje zniszczyć Kao czarami! Strzeż się go!





Niedźwiedź
Jest zbyt duży i groźny nawet dla Kao. Jedyne, co możesz zrobić to szybko przed nim uciekać!



Dziad Borowy
Groźny Dziad ma na celu tylko jedno: pojmanie KAO. Uważaj na strzały z jego strzelby.



Pingwin
Zapalony łyżwiarz. Za wszelką cenę będzie się starał wywrócić cię na lodzie.



Pająk
Spada na swej pajęczej linie i strzela do Kao trującym jadem! Używaj bumerangów, żeby z nim walczyć.



Stalaktyty
Stalaktyty strzegą lodowych krain przed wrogami Huntera. Na szczęście możesz z nimi wygrać jednym celnym uderzeniem pięścią.



Kolejarz
Prawa ręka Huntera. To on organizuje transporty kolejowe zwierząt. Musisz go pokonać!



Kolczatka
Opada powoli na dno morza. Bardzo niebezpieczna. W przypadku dotknięcia wybucha jak podwodna mina!!!





Gruba Ryba
Żyje w głębokim ocenie i za wszelką cenę próbuje chapnąć KAO!



Węgorz
Mieszkaniec oceanu. Gdy cię zobaczy będzie próbował w Ciebie wpłynąć, więc uważaj!



Płaszczka
W głębinach oceanu żyje bezwzględna płaszczka. Unikaj jej groźnych szczęk.



Ośmiornica
Przerażający uzurpator oceanów. Tylko pokonanie go może przywrócić spokój w oceanie.



Zły rybak
Zły i okrutny rybak posiada wielką flintę z której strzela do KAO!



Tukan
Podniebna gwardia Huntera. Lata wokoło i atakuje swoim potężnym dziobem.



Skorpion
Jadowity skorpion tylko czeka na Twój błąd. Strzeż się jego groźnego ogona.
Pamietaj najlepiej pokonać go naskokiem.





Bosman
Oddany pomocnik pirata. Będzie Cię gonił ze swoja niebezpieczną maczugą.



Krab
Nagle wyskakuje z piasku i zaczyna swój śmiercionośny atak. Pamiętaj najlepiej pokonać go naskokiem.



Wazownik
Dziwny osobnik żyjący w wazie. Trzymaj się na baczności, bo może zaatakować Cię znienacka.



Pirat
Mimo że brak mu jednej nogi, jest bardzo groźnym przeciwnikiem dowodzącym bandą bosmanów.



Hunter
Główny przeciwnik Kao. To on, w imię pieniądza, łapie zwierzęta i sprzedaje je handlarzom. Cała nadzieja na pokonanie go leży w rękach Kao.



POWER UP



Energia
Zbierając serduszka możesz zwiększyć poziom energii głównego bohatera.



Latający hełm
Kto powiedział że kangury nie potrafią latać? Potrafią!!! Ale tylko przy użyciu specjalnego hełmu.



Dopalacz
Pozwala Kao biec prawie z prędkością światła. Przydatne przy wszystkich ucieczkach.



Rybka
Gdy Twój przyjaciel Pelikan będzie zmęczony rybka pomoże mu dłużej zostać w powietrzu.



Kryształek
Kao musi zebrać pewną ilość kryształów, aby mógł z portu przejść do specjalnych ukrytych poziomów. W zależności od poziomu Kao musi zebrać 50, 100, 150, 200 lub 250 kryształków.



Bumerang
Potężna broń, która można wykorzystywać do walki z przeciwnikami



Moneta
Kao musi zebrać 3000 monet, aby przekupić Bosmana, który wpuści go wtedy do miasta.



Gwiazdka
Zbieraj gwiazdki aby udoskonalić umiejętności Kao.



Dzwoneczek
Zbierając dzwoneczek – po stracie życia pojawiasz się w jego miejscu.



OBIEKTY



Tratwa
Umożliwia przepłynięcie rwącej rzeki.



Beczka wodna
Unoszona prądem wody służy do pokonywania krótkich odcinków rzecznych. Kao może tylko sterować nią w lewo i prawo.



Torpedy
Po wodą Kao może znaleźć ręcznie sterowane torpedy. Wystrzelone lecą prosto do celu. Bardzo pomocne przy uwalnianiu żółwi z klatek.



Katapulta
Kao może wystrzeliwać szyszki za pomocą katapulty.



Motorówka
Dzięki motorówce Kao może wziąć udział w wielkim wyścigu dookoła miasta i wygrać cenną nagrodę!! Oprócz zwykłego sterowania łódź posiada specjalny system dopalaczy dający jej niewiarygodną prędkość.



Mama Borsuk
Kao musi pomóc mamie borsuków w zagonieniu jej dzieci do norek.



Pelikan
Pelikan jest przyjacielem KAO i pozwala mu latać na swoich plecach!! Jest bardzo pomocny w lataniu pomiędzy platformami, ale pamiętaj, bardzo szybko się męczy w powietrzu dźwigając na sobie kangura!!!



Snowboard
Używając snowboardu KAO może szybko zjechać zboczem góry. Może też wykonywać różne ewolucję włącznie ze skakaniem po rampach!!!



PODPOWIEDZI

- Używając motorówki możesz zniszczyć niektóre przeszkody włączając turbodopalacze. Dodatkowo na trasie możesz znaleźć specjalne power up'y-wzmocnienia, które pozwolą rozpędzić motorówkę do nieprawdopodobnych prędkości!
- Podczas rzucania szyszką możesz dokładnie wycelować używając sterowania kamerą.
- Po podwójnym skoku użyj ataku ogonem, aby przedłużyć skok. Dzięki temu będziesz mógł skakać dalej.
- Podczas lotu po wybijającym grzybie możesz w powietrzu sterować kangurem.
- Zbieraj kryształy! Za każde 50 zebranych otworzy Ci się w porcie przejście do ukrytego poziomu!
- Gdy goni cię niedźwiedź trzymaj przycisk/gałkę do przodu. Kao automatycznie będzie biegł w dobrym kierunku!
- Zbieraj gwiazdki, 50 gwiazdek to jedna nowa umiejętność.

AUTORZY

TATE INTERACTIVE

www.tate.pl

Lead programmer: **Jan Matląg**
Programmers: **Jakub Kojder, Michał Kucharczyk**
Tools Programmer: **Marcin Klimek**
Game designer: **Wojciech Biliński**
Concept art and character designer: **Paweł Czapla**
Level Designers: **Michał Firek**, **Arkadiusz Firlit**, **Jacek Cetera, Paweł Czapla**
Character modeling and animation: **Wojciech Biliński, Grzegorz Kukuś**
Lead 2D artist: **Wojciech Idzi**
Sound and music: **Bartosz Idzi, Mateusz Ryszka**

Special thanks to: Aleksander Szymczyszyn, Adrian Kumorowski, Rafał Szumny, Sławomir Mazurkiewicz, Artur „Kisiel" Kiślewski

TITUS

Producent: **Paul Leskowicz**
Dyrektor techniczny: **François Maingaud**
Menadżer jakości: **Thomas Baillet**
Główny tester: **Sandro Hoffmann**
Testerzy: **Emmanuel Faria, Frédéric Lasseret, Martin Martinez, Nicolas Angelini**
Dodatkowe testy: **Romain Boucher, Arnaud Delage, Paul Lejeune**
Lokalizacja/Nagrywanie audio, Titus: **Randall Roberts**
Niemiecka lokalizacja: **Sylvia Zilly**
Hiszpańska lokalizacja: **Sébastien Rivadulla**
NSG - Nagrania dźwięku: **Dorota Bień, Janusz Bień**

Special thanks to: Monika Mazurkiewicz, Azita Daghestani, Tricia Kuhl, John More



LICENCJA

Prosimy o dokładne przeczytanie niniejszej licencji przed rozpoczęciem instalacji lub korzystania z niniejszego programu. Uruchamiając niniejszy program użytkownik wyraża zgodę na przestrzeganie warunków niniejszej licencji. Jeżeli nie zgadzasz się z warunkami licencji, nie instaluj ani nie używaj niniejszego programu, skasuj go i wszystkie związane z nim pliki ze swojego komputera i jak najszybciej zwróć niniejsze opakowanie wraz z zawartością do miejsca zakupu.

Niniejszy program wraz z towarzyszącą mu grafiką, muzyką i pozostałymi składnikami (nazywane dalej „oprogramowaniem“) stanowią chronioną prawem autorskim własność Tate Interactive. Użytkownik otrzymuje licencję, nie nabywając samego oprogramowania; Tate Interactive zachowuje posiadanie wszelkich praw autorskich, tajemnic handlowych, patentów i innych praw własności dotyczących oprogramowania. Nabywca może użytkować niniejsze oprogramowanie na jednym komputerze. Zabronione jest (1) kopiowanie (z wyjątkiem wykonania kopii zapasowych), rozprowadzanie, wypożyczanie, wynajmowanie i udzielanie podlicencji na użytkowanie niniejszego oprogramowania w całości i w dowolnej części; (2) wprowadzanie zmian lub przygotowywanie programów na podstawie niniejszego oprogramowania; (3) przesyłanie oprogramowania za pośrednictwem sieci, telefonu lub innych elektronicznych środków przekazu, z wyjątkiem gry wieloosobowej; (4) projektowanie i dystrybucja dodatkowych etapów gry; (5) odwrotna modyfikacja; dekompilacja i deasemblacja oprogramowania. Przekazanie oprogramowania innej osobie może odbyć się jedynie w przypadku, gdy przejmujący zgadza się na warunki niniejszego porozumienia. W takim przypadku musi nastąpić przekazanie wszystkich elementów oprogramowania i jego dokumentacji i skasowanie wszystkich kopii istniejących na komputerze przekazującego. Przekazanie oprogramowania jest równoznaczne z wygaśnięciem licencji udzielonej przekazującemu.



WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Konfiguracja minimalna:

- system: *Windows 95, 98 SE/2000/ME /XP*
- procesor: *Intel Pentium III* 600 Mhz lub odpowiednik *AMD Athlon* lub *Duron*
- RAM: 64MB lub 128MB dla systemu *Windows 2000/XP*
- Karta graficzna: 32 mb, zgodna z *DirectX*
- *DirectX*: 8.1 lub wyższy

POMOC TECHNICZNA

Jeśli potrzebujesz pomocy technicznej, skontaktuj się z nami listownie lub emailem: serwis@cenega.pl

Następujące informacje sa potrzebne abyśmy mogli lepiej służyć Ci pomocą:

1. Tytuł produktu (na przykład *KAO Kangurek 2*)
2. Numer wersji gry
3. Dokładne brzmienie komunikatu o błędzie (jeśli został wyświetlony) i krótki opis problemu
4. Typ i częstotliwość procesora w Twoim komputerze (na przykład *Pentium III* 600)
5. Rodzaj systemu operacyjnego (na przykład *Windows XP*)
6. Ilość pamięci RAM (na przykład 128 MB)
7. Markę oraz model karty graficznej i dźwiękowej (na przykład *NVIDIA GeForce 2*)





www.tate.pl www.cenega.pl